Zasady konkursu „C++ Fighter”

1. Postanowienia ogólne.
2. Organizatorem konkursu pod nazwą „C++ Fighter”, zwanym dalej Konkursem, jest NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie 02-685, przy ul. Rodziny Hiszpańskich 8, wpisanej do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, Wydział XIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000265262, o kapitale zakładowym w wysokości 27 900 000,00 ZŁ, NIP: 1132639219.
3. Przyrzekającym nagrody (fundatorem nagród) w Konkursie jest Organizator, tj. NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o.
4. Konkurs przeprowadzony zostanie w dniu 22.10.2020r.
5. Przewidywany czas Konkursu to około 3h.
6. Konkurs organizowany jest w formie wydarzenia online. Środowisko do wspólnej pracy: Cisco Webex Training oraz Codility. Warunki korzystania z serwisu Cisco Webex Training dostępne są pod adresem [<https://www.cisco.com/c/en/us/about/legal/cloud-and-software/universal-cloud-agreement.html> ], z Codility pod adresem [[https://www.codility.com/terms-of-service](https://www.codility.com/terms-of-service/)/].
7. Konkurs kierowany jest do osób posiadających minimum 2 letnie doświadczenie z zakresu programowania w języku C++.
8. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie osoby pełnoletnie posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, posiadające adres do doręczeń na terenie Rzeczpospolitej Polskiej.
9. Uczestnikami Konkursu nie mogą być osoby pracujące dla firmy NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o.
10. Warunkiem pełnego uczestnictwa w Konkursie jest rejestracja Uczestnika poprzez formularz internetowy dostępny pod adresem <https://app.evenea.pl/event/fighter>. Udział w Konkursie (rozwiązywanie zadań konkursowych) bez rejestracji nie jest możliwy.
11. W konkursie można brać udział wyłącznie osobiście. Niedopuszczalne jest dokonywanie zgłoszeń do Konkursu w imieniu osób trzecich oraz dokonywanie zgłoszeń do Konkursu w imieniu osób fikcyjnych.
12. Uczestnik ma prawo do maksymalnie jednego zgłoszenia w konkursie. W przypadku kilkukrotnego zgłoszenia uczestnictwa, uczestnik zostanie usunięty z całego konkursu.
13. Rejestracja uczestnika jest równoczesna  z udzieleniem akceptacji wszystkich warunków Konkursu zawartych w niniejszych zasadach konkursu („Zasady Konkursu”), Regulaminie udziału w bezpłatnych wydarzeniach on-line („Regulamin”), Polityce Prywatności Nokia oraz zgoda na przetwarzanie danych osobowych.
14. **Celem Konkursu jest zdobycie największej liczby punktów.**
15. Udział w Konkursie jest nieodpłatny, dobrowolny i otwarty. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Konkursie.
16. Minimalna ilość osób, która może wziąć udział w Konkursie wynosi 12. W przypadku braku minimalnej ilości osób Konkurs zostaje przełożony na inny termin. O nowym terminie Konkursu uczestnicy zostaną poinformowani za pośrednictwem poczty elektronicznej email.
17. Maksymalna ilość osób, która może wziąć udział w Konkursie wynosi 40. W przypadku wpłynięcia większej ilości poprawnych zgłoszeń, decyduje kolejność zarejestrowania się na Konkurs.
18. Konkurs jest organizowany w języku polskim.
19. Organizacja Konkursu.
20. Konkurs przeznaczony jest dla zarejestrowanych Uczestników Konkursu, spośród których wyłonieni zostaną zwycięzcy z największą liczbą punktów (1, 2, 3 miejsce). Dodatkowo każdy zarejestrowany uczestnik może wziąć udział w ankiecie.
21. Organizator będzie kontaktował się z zarejestrowanym Uczestnikiem we wszelkich kwestiach związanych z Konkursem, w tym w szczególności w celu otrzymywania od Organizatora informacji przypominających o uczestnictwie w Konkursie („dawno Cię u nas nie było”), informacji o zwycięzcach Konkursu, przyznaniu nagród.
22. Dnia 20.10. 2020 Organizator dokonuje weryfikacji zarejestrowanych zgłoszeń. W tym też dniu każda osoba, która się zarejestrowała do Konkursu zostanie poinformowana za pośrednictwem poczty elektronicznej email o zaakceptowaniu bądź odrzuceniu zgłoszenia do Konkursu.
23. Osoby, których zgłoszenie zostało zaakceptowane do Konkursu w treści wiadomości od Organizatora otrzymają link do zalogowania się na Konkurs w dniu wydarzenia.
24. Uczestnik może wycofać się z udziału w Konkursie w każdym czasie. Wycofanie z udziału w Konkursie następuje zgodnie z zasadami określonymi Regulaminie.
25. Wycofanie się Uczestnika z udziału w Konkursie jest równoznaczne z nieuwzględnieniem przy wyłanianiu zwycięzców Konkursu w jakiekolwiek kategorii punktacji zdobytej przez tego Uczestnika do czasu rezygnacji.

1. Przebieg Konkursu.
2. Konkurs odbywa się w całości on-line. W dniu trwania konkursu wszyscy zawodnicy powinni się zalogować na wydarzenie za pośrednictwem linku który uzyskają po rejestracji i zaakceptowaniu zgłoszenia przez Organizatora za pośrednictwem poczty elektronicznej email.
3. Konkurs przebiega w dwóch rundach:
	* runda grupowa
* runda indywidualna
1. Runda grupowa.
	1. W pierwszej części Uczestnicy Konkursu zostaną podzieleni na drużyny 3-4 osobowe.
	2. Każda z drużyn dostanie zadanie z zakresu programowania w języku C++.
	3. Drużyny będą miały za zadanie przeanalizować wymagania zdefiniowane w zadaniu, a następnie zaprojektować architekturę rozwiązania wraz z analizą potencjalnych problemów. Funkcjonalność docelowa zostanie dokładnie opisana w treści zadania.
	4. Czas na wykonanie zadania zostanie podany przez prowadzącego konkurs.
	5. Po zakończeniu czasu na wykonanie zadania wszyscy uczestnicy zostaną przekierowani na jeden grupowy czat.
	6. Na grupowym czacie nastąpi omówienie rozwiązania zadania przez poszczególne drużyny.
	7. Uczestnik w tej rundzie może uzyskać maksymalnie 40 pkt.
	8. Punkty za wykonanie zadania będą przyznawane na podstawie zgodności projektu wobec predefiniowanych wymagań oraz przejrzystości rozwiązań.
2. Runda indywidualna.
	1. Po rundzie grupowej nastąpi runda indywidualna.
	2. Uczestnik poprzez odpowiedni link zostanie przekierowany do listy zadań indywidualnych.
	3. Część ta będzie zawierała zadania testowe z zakresu programowania w języku C++.
	4. Czas na wykonanie tych zadań zostanie podany przez prowadzącego konkurs.
	5. Uczestnik w tej rundzie może uzyskać maksymalnie 60 pkt.
	6. Punkty za wykonanie zadań będą przyznawane na podstawie poprawności wykonanych zadań.
3. Ankieta
4. Po zakończeniu drugiej rundy konkursu odbywa się ankieta.
5. Wypełnienie ankiety jest dobrowolne i nie wpływa na wyniki konkursu.

1. Oceny, nagrody.
2. Odpowiedzi udzielone w ramach Konkursu będą oceniane przez wybrane przez Organizatora jury.
3. W Konkursie są przyznawane następujące nagrody:
	1. Jedna nagroda główna – w postaci vouchera na okaziciela o wartości 1000 zł (słownie: tysięcy złotych i 00/100) do wykorzystania w serwisie [*www.prezentmarzen.com*](http://www.prezentmarzen.com) dla Uczestnika z największą ilością punktów, które są wynikiem sumy punktów rundy grupowej i indywidualnej
	2. Dwie nagrody dodatkowe – w postaci voucherów na okaziciela o wartościach kolejno 500 zł (słownie: pięćset złotych i 00/100) i 250zł (słownie: dwieście pięćdziesiąt złotych i 00/100) do wykorzystania w serwisie [*www.prezentmarzen.com*](http://www.prezentmarzen.com) dla dwóch Uczestników z kolejno największą ilością punktów, które są wynikiem sumy punktów rundy grupowej i indywidualnej
	3. W przypadku, gdy kilka osób uzyska taką samą ilość punktów w trakcie trwania konkursu decydującym kryterium rozstrzygającym komu należy przyznać nagrodę będzie czas ( zwycięzcami będą 3 pierwsze osoby, które jako pierwsze zdobędą określoną liczbę punktów uprawniającą do nagrody głównej lub dodatkowej).
	4. Nagroda dla każdego Uczestnika, za udział w konkursie jak i wypełnienie ankiety - nagroda rzeczowa w postaci drobnych upominków. Nagroda ta jest przyznawana niezależnie od przyznania jakiekolwiek wyżej wymienionych nagród.
4. Jury będzie na bieżąco oceniać postęp poszczególnych zarejestrowanych Uczestników. Publikacja zwycięskich Uczestników nastąpi po omówieniu rundy indywidualnej. Niezależnie od publikacji zgodnie ze zdaniem poprzedzającym, zwycięzcy Uczestnicy zostaną powiadomieni przez Organizatora o przyznaniu nagrody drogą elektroniczną. Powiadomienie nastąpi w terminie zastrzeżonym na publikację zwycięskich Uczestników na Stronie Konkursu.
5. Za nagrody rzeczowe w Konkursie nie przysługuje ekwiwalent pieniężny. Uczestnik Konkursu nie może żądać wymiany nagrody na inną nagrodę, ani zastrzegać żadnych szczególnych właściwości poszczególnych nagród.
6. Laureatom nagród nie przysługuje prawo przeniesienia prawa do uzyskania Nagrody na osoby trzecie.
7. Nagrody zostaną dostarczone zwycięskim Uczestnikom drogą elektroniczną w terminie 21 dni od daty opublikowania danych zwycięskich Uczestników zgodnie z pkt 2.
8. Nagrody zostaną wysłane na adres Uczestnika podany w mailu przesłanym przez Uczestnika w odpowiedzi na mail Organizatora zawierający informację o przyznaniu nagrody zgodnie z pkt 2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność wysłania nagrody wskutek niepodania, podania wadliwego, nieczytelnego lub niekompletnego adresu email. Uczestnika obciążają skutki braku aktualizacji jego adresu do doręczeń, wymaganej wskutek zdarzeń zaistniałych po dniu rejestracji.
9. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że uzyskanie przez nich nagrody stanowi dla niego przychód w świetle przepisów podatkowych i podlega opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych.
10. Płatnikiem podatku, o którym mowa w pkt 9. jest Organizator.
11. **Organizator zapewnia, że do nagrody rzeczowej w Konkursie zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w kwocie odpowiadającej określonemu przepisami ustawowymi podatkowi dochodowemu od osób fizycznych, liczonemu od ubruttowionej o należny podatek dochodowy wartości nagrody opisanej w pkt 2. Zwycięzcy Uczestnicy zgadzają się, że dodatkowa nagroda pieniężna nie zostanie wypłacona na ich rzecz, lecz przeznaczona zostanie na zapłatę podatku z tytułu wygranej.**

1. Postanowienia końcowe.
2. Uczestnicy zgadzają się przestrzegać Zasad Konkursu i Regulaminu oraz powszechnie obowiązujących przepisów prawa. Wszelkie naruszenia Zasad Konkursu, Regulaminu lub powszechnie obowiązujących przepisów prawa mogą skutkować wykluczeniem z Konkursu.
3. Zasady Konkursu wchodzą w życie z dniem rozpoczęcia rejestracji, tj. z dniem 13 października 2020 r.
4. Organizator Konkursu zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian do warunków Konkursu, przedłużenia lub skrócenia okresu Konkursu lub jego odwołania.

4. Wszelkie spory pomiędzy Uczestnikami na tle niniejszego Konkursu rozstrzygać będzie Organizator.

5. W kwestiach nieuregulowanych w niniejszych Zasadach Konkursu mają zastosowanie postanowienia Regulaminu udziału w bezpłatnych wydarzeniach on-line, Polityce Prywatności Nokia, przepisy kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim oraz ustawy prawo własności przemysłowej.

6. We wszelkich sprawach związanych z Konkursem należy się kontaktować z Organizatorem za pośrednictwem poczty elektronicznej email wysyłając zapytanie na adres: paulina.kamyczek@nokia.com, wojciech.2.baranowski@nokia.com.

7. Zasady Konkursu, Regulamin, Polityka Prywatności Nokia są dostępne do pobrania na stronie nokiaworclaw.pl oraz w procesie rejestracji.